



**PERANCANGAN VIDEO TARI BORAN LAMONGAN SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN SENI TARI LAMONGAN KEPADA REMAJA
USIA 13 – 17 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

FAJAR SULISTIONO

13420100031

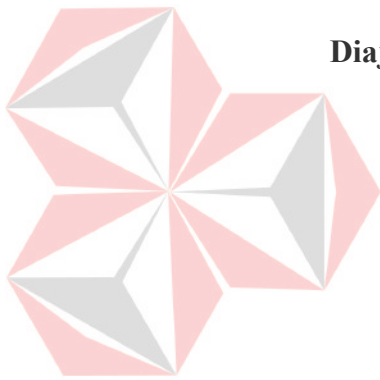
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN VIDEO TARI BORAN LAMONGAN SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN SENI TARI LAMONGAN KEPADA REMAJA
USIA 13 – 17 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Nama	: Fajar Sulistiono
NIM	: 13420100031
Jurusan	: Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN VIDEO TARI BORAN LAMONGAN SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN SENI TARI LAMONGAN KEPADA REMAJA USIA 13 – 17 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun Oleh

Fajar Sulistiono

NIM : 13420100031

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Senin, 16 Agustus 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.16
10:38:10 +07'00'

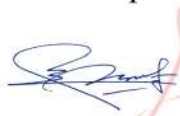

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.16
10:32:46 +07'00'

Pembahas

- I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA
NIDN: 0716127501


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date:
2021.08.16
12:01:55 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.18
09:04:30 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



***“BERJUANGLAH SAMPAI TITIK DARAH PENGHABISAN, PASTI AKAN
INDAH PADA AKHIRNYA”***

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada: Kedua orang tua, Dosen Pembimbing, dan semua pihak yang telah membantu lancarnya proses pengerjaan

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Fajar Sulistiono
NIM : 13.42010.0031
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Judul Karya : Perancangan Video Tari Boran Lamongan Sebagai Upaya
Mengenalkan Seni Tari Lamongan Kepada Remaja Usia
13-17 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagi pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang mencantumkan daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia pencabutan gelar yang telah saya diberikan kepada saya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Agustus 2021



Fajar Sulistiono

NIM : 13420100031

ABSTRAK

Tari Boran diciptakan pada tahun 2006 oleh dua koreografer wanita asal Lamongan yaitu Tri Kristiani dan Ninin Desinta Yustikasari yang dibantu oleh Purnomo sebagai pencipta dan penata musik pengiring untuk Tari Boran. Di Kabupaten Lamongan mereka bertiga dikenal dengan sebutan Trimelati. Tari Boran sendiri memiliki konsep nilai kemanusiaan yang dapat diambil yakni tentang semangat perjuangan hidup terutama dalam mencari nafkah, semangat gotong royong, dan toleransi. Dalam kehidupan sesungguhnya para pedagang nasi boran menunjukkan contoh kebiasaan apabila salah seorang pedagang kehabisan salah satu lauk pauknya biasanya mereka *nempil* (meminjam) ke pedagang lain yang masih tersedia, dengan kata lain mereka saling melengkapi kekurangan satu sama lain. Tujuan dari perancangan ini yaitu, menghasilkan rancangan video pengenalan Tari Boran Lamongan sebagai upaya mengenalkan kepada remaja usia 13-17 tahun. Kurangnya ketertarikan remaja terhadap seni Tari Boran. Berdampak pada berkurang minat remaja terhadap tarian ini, padahal mereka para remaja, sebagai penerus agar seni tari ini tetap ada sampai kapanpun. Untuk itu sebagai solusi permasalahan ini, perlu dilakukan pengenalan tentang seni Tari Boran kepada remaja. Perancangan dilakukan dengan pendekatan wawancara, dokumentasi, studi literature dan observasi. Dari hasil analisis diperoleh konsep yang sesuai dengan topik yang dikaji yakni "*Inovasi*". Konsep ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa rancangan video Tari boran terhadap remaja memiliki pesan yang bertujuan untuk mengenalkan dan menggugah minat remaja agar sadar tentang seni Tari Boran. Artinya konsep "*inovasi*" dihadirkan pada rancangan video Tari Boran dengan menggunakan unsur-unsur sinematography. Agar hasil video yang disampaikan mudah dipahami serta masuk kedalam alam bawah sadar remaja tentang adanya seni Tari boran makin tinggi. Maka dari itu diharapkan perancangan video Tari Boran Lamongan, mengajak remaja agar lebih mengenal tentang seni tarian ini bahwa mereka yang harus melestarikan kebudayaan dalam hal ini seni tari.

Kata Kunci : *Video Sinematic, Media Pengenalan, Tari Boran*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Video Tari Boran Lamongan Sebagai Upaya Mengenalkan Seni Tari Lamongan Kepada Remaja Usia 13 – 17 Tahun.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom. M.M. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika
3. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku dosen pembimbing.
4. Ibu Nining, Ibu Kris, dan Bapak Purnomo selaku pencipta Tari Boran Lamongan yang memberikan pengalaman serta ilmunya.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan tenaganya dalam proses dari awal sampai akhir.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apalagi terdapat kata-kata ataupun dalam penulisan, terima kasih.

Surabaya, 16 Agustus 2021



Fajar Sulistiono

NIM 13420100031

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Sejarah Tari Boran	7
2.3 Karakteristik Remaja Usia 13-17 Tahun.....	8
2.4 Definisi Pesan	9
2.5 Media	9
2.6 Audio Visual	10
2.7 Video	11
2.8 Teknik Pengambilan Gambar.....	11
2.9 Warna	13
2.10 Sinematography.....	14
2.11 Storyline	14
2.12 Storyboard	15
2.13 Pengertian Desain.....	15
2.14 Prinsip Desain	15
2.15 Typografi.....	16

2.16 Voice Over	17
2.17 Teori Analisis SWOT.....	17
2.18 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP).....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.3 Perancangan Penciptaan.....	23
3.4 Teknik Analisis Data.....	23
3.5 Lokasi Penelitian.....	24
3.6 Studi Literatur	24
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	25
4.2 Hasil Observasi (pengamatan)	25
4.3 Hasil Wawancara	26
4.4 Dokumentasi	29
4.5 Analisis Data	30
4.6 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning)	31
4.7 Unique Selling Proposition (USP)	33
4.8 Analisis SWOT	33
4.9 Konsep dan Keyword.....	35
4.10 Deskripsi Konsep	36
4.11 Isi Pesan Perancangan	37
4.12 Perancangan Kreatif.....	37
4.13 Perancangan Media	42
4.14 Implementasi Karya	44
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Tari Boran Massal	2
Gambar 4. 1 Lokasi Sanggar Trimelati	26
Gambar 4. 2 Sanggar Trimelati	29
Gambar 4. 3 Dokumentasi proses latihan.....	29
Gambar 4. 4 <i>Key Communication Massage</i>	36
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> 1 dan 2	39
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> 3 dan 4	40
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> 5 dan 6	40
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> 7 dan 8	41
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> 9 dan 10	41
Gambar 4. 10 <i>Storyboard</i> 11 dan 12	42
Gambar 4. 11 Hasil di <i>Youtube</i>	44
Gambar 4. 12 Hasil di <i>Instagram</i>	45
Gambar 4. 13 Hasil di <i>Tiktok</i>	46
Gambar 4. 14 Hasil di <i>X-banner</i>	47
Gambar 4. 15 Hasil di <i>Sticker</i>	48
Gambar 4. 16 Hasil di Gantungan Kunci	49
Gambar 4. 17 Hasil di <i>Poster</i>	50
Gambar 4. 18 Hasil di <i>Mug</i>	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 SWOT Tari Boran	34



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Dokumentasi Observasi	55
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara	56
Lampiran 3. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	57
Lampiran 4. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	58
Lampiran 5. Hasil Originalitas	59



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Lamongan dikenal dengan Kota Soto ini mempunyai berbagai hal yang meliputi dengan wisata, kuliner, dan budaya. Wisata yang sudah dikenal luas seperti Wisata Bahari Lamongan (WBL) serta kulinernya yaitu Soto Lamongan. Selain itu Lamongan juga memiliki wisata religi yang menjadi destinasi wajib bagi para peziarah yang berkunjung di makam Sunan Drajat.

Dari sisi budaya Lamongan memiliki banyak Seni Tari. Seni Tari tradisional yang unik yang menjadi ciri khas dari Kota tersebut yaitu Tari Boran tarian tradisional yang menggambarkan kehidupan para penjual Nasi Boran yang menjajakan dagangannya dan berinteraksi dengan pembeli. Tari Boran diciptakan pada tahun 2006 oleh dua koreografer wanita asal Lamongan yaitu Tri Kristiani dan Ninin Desinta Yustikasari yang dibantu oleh Purnomo sebagai pencipta dan penata musik pengiring untuk Tari Boran. Di Kabupaten Lamongan mereka bertiga dikenal dengan sebutan Trimelati. Berbagai produk seni tari sebagai hasil kreativitas seniman merupakan aset berharga bagi masyarakat Kabupaten Lamongan selayaknya untuk diapresiasi dan dilestarikan karena Tari adalah satu dari benang-benang kesinambungan yang paling kokoh pada kebudayaan Indonesia.



Gambar 1. 1 Tari Boran Massal
(sumber : liliknrin.blogspot.com)

Secara garis besar gambaran umum tarian ini adalah menggambarkan kepribadian wanita Kabupaten Lamongan yang dalam skala kecil diwakilkan oleh aktivitas para penjual Nasi Boran dalam menjajakan dagangannya dan berinteraksi dengan pembeli dengan penuh kesabaran, gairah, dan semangat serta ketangguhan adalah semangat mereka dalam menghadapi ketatnya persaingan dan beratnya tantangan hidup untuk mencukupi kebutuhan keluarganya.

Sedangkan untuk busana Tari Boran terinspirasi dari busana penjual Boran yang biasanya menggunakan penutup kepala kupluk, kerudung, ataupun jilbab dan menggunakan jarik seperempat, akan tetapi dalam konsep tarian ini dibutuhkan nilai keindahan sehingga mengalami perubahan bentuk antara lain : *Kerpus* dan *Rapek* sebagai penutup kepala (pengganti jilbab), *Kebaya* yang sebelumnya didasari *tanktop* menggunakan warna yang sama yaitu pink. Celana tanggung tiga perempat menggunakan warna yang sama untuk menyesuaikan atasannya. *Kain Wiron* yaitu kain yang berbentuk rok dengan hiasan list dengan pita berwarna ungu dan pink. Untuk

warna kain wiru sendiri pada awalnya berwarna hijau ataupun biru, seiring dengan perkembangannya warna dan hiasan pada kain ini telah banyak dimodifikasi. Dalam sehari-hari pedagang-pedagang nasi Boran juga biasanya menggunakan kain *Sewek* (Sarung khusus wanita).

Tari Boran sendiri memiliki konsep nilai kemanusiaan yang dapat diambil yakni tentang semangat perjuangan hidup terutama dalam mencari nafkah, semangat gotong royong, dan toleransi. Dalam kehidupan sesungguhnya para pedagang nasi Boran menunjukkan contoh kebiasaan apabila salah seorang pedagang kehabisan salah satu lauk pauknya biasanya mereka *nempil* (meminjam) ke pedagang lain yang masih tersedia, dengan kata lain mereka saling melengkapi kekurangan satu sama lain. Menurut Ninin dalam tarian ini ingin menyampaikan nilai sebuah arti kerukunan dan toleransi yang dimiliki para penjual nasi Boran. Mereka senantiasa berjualan 24 Jam nonstop secara bergantian tanpa suatu perjanjian. Selain itu pedangan satu dengan pedagang lain dalam satu area, senantiasa menunjukkan sikap rukun dan saling toleransi tanpa ada rasa iri dan dengki.

Menurut Robin. G Collingwood. Sejarah merupakan suatu bentuk penyelidikan mengenai suatu hal yang telah dilakukan oleh manusia di masa lampau. (Principles of History, 1939). Saat ini tidak semua masyarakat mengetahui proses asal muasal terciptanya Tari Boran itu sendiri. Bagaimana tentang filosofi, gerakan, dan keindahan, padahal sangat penting untuk mengetahui tentang sejarah Tari Boran untuk diturunkan dari generasi ke generasi sehingga kebudayaan ini tidak tergerus oleh era global. Menurut E. B. Taylor budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hokum, adat istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai masyarakat.

Pada FKT JATIM 2006, Tari Boran memenangkan tujuh dari delapan klasifikasi yang ditetapkan. Dengan menyandang predikat sebagai pemenang umum. Pemerintah Lamongan mengajak wilayah Jawa Timur untuk untuk maju ke tingkat publik antara lain Nasional. Dari sinilah pemerintah Lamongan berperan dalam pelestarian Tari Boran dengan menampilkan tarian ini, di acara-acara besar seperti Hari jadi Kabupaten Lamongan, penyambutan tamu agung, dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara

kepada Bapak Purnomo selaku Dinas Pariwisata Kabupaten Lamongan terkait pelestarian dilakukan meliputi pelatihan tari boran dengan mengundang pelatih dan guru Tari se-Lamongan sebagai peserta pelatihan. Dengan tujuan hasil dari pelatihan agar bisa diterapkan di lembaganya masing-masing, bentuk upaya yang lain yaitu diadakannya Tari Boran massal pada tahun 2016 pada saat hari jadi Kota Lamongan yang berjumlah 450 orang yang semuanya remaja usia 15-17 tahun.

Dari data dari Dinas Kebudayaan dan pariwisata yaitu pernah tampil di TMII 6 Agustus 2017, Tampil di Hotel Empire Surabaya pada tanggal 3 Februari 2018 dan tari boran kolaborasi pada hari jadi Kota Lamongan 2017. Kabupaten Lamongan berencana akan dilaksanakan rekontruksi Tari Boran ini untuk dijadikan Tari pendidikan agar dapat dimaksudkan ke kurikulum pendidikan. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di Lamongan biasanya menampilkan Tarian ini, supaya remaja Lamongan mengetahui bahwa Lamongan mempunyai kesenian yang luar biasa yang tidak kalah dengan daerah lain, dan juga agar mereka juga mencintai tarian daerahnya sendiri. Menurut Purnomo masyarakat Lamongan terbagi menjadi dua jenis dalam menanggapi tentang Tari Boran, yaitu masyarakat yang nasionalis. Masyarakat jenis ini sangat suka dengan Tari Boran yang ada di daerahnya sendiri. Serta Masyarakat yang lain berjenis Fanatik yang tidak peduli tentang tarian ini, padahal tarian ini berasal dari daerahnya sendiri.

Sanggar yang menaungi kesenian Tari Tradisional Boran yaitu sanggar Trimelati yang di dirikan oleh Tri, Ninin, dan Purnomo selaku pendiri tari tersebut. Promosi yang sudah dilakukan ialah memberikan edukasi ke sekolah-sekolah yang ada di Lamongan guna upaya pelestarian Tari Boran. Menurut Ninin tingkat antusias remaja sangatlah minim karena menurut beliau tingkat remaja yang ingin belajar tarian ini meningkat pada saat ada festival atau event-event tertentu. Data yang di dapatkan dari Sanggar Trimelati peserta remaja usia 13-17 tahun adalah sebanyak 20 orang dari berbagai sekolah yang berada di Kota Lamongan. Menurut Riski Ari Novanti selaku pelatih di Sanggar tersebut mengatakan bahwa dari jumlah peserta tersebut tidak semuanya hadir pada saat latihan yang di adakan setiap hari minggu. Hal ini menunjukkan remaja di Lamongan aware terhadap Tari Boran menurut beliau. Di era sekarang perlu adanya media yang menarik seperti media sosial yakni *tiktok*, *instragram*, dan *youtube*.

Menurut Ninin salah satu pendiri dari Tari Boran perlu adanya media pendukung lain untuk memperkenalkan ke remaja usia 13-17 tahun.

Perancangan video di pilih karena pemahaman lebih dimengerti oleh remaja usia 13-17 tahun. Menurut Arief S. Sadiman (2009: 74) menyatakan video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta kejadian, peristiwa penting, berita maupun fiktif seperti misalnya cerita, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Arief S. Sadiman. 2009). Pemberian unsur *Sinematic* di perancangan video mampu membuat lebih mempunyai nilai seni. Di karenakan video Tari Boran saat ini sangatlah minim dan terkesan seadanya. Dari sini peneliti bermaksud memberikan sesuatu yang berbeda. Menurut American Society Of Cinematographers (ASC) *Sinematic* adalah proses kreatif dan penafsiran yang berpuncak pada pengarang karya asli Seni daripada pencatatan sederhana dari sebuah peristiwa fisik. Sinematografi bukan subkategori fotografi. Sebaliknya, fotografi merupakan salah satu kerajinan yang sinematografer menggunakan selain teknik fisik, organisasi, manajerial, interpretif dan memanipulasi gambar lain untuk efek satu proses yang koheren.

Video akan di buat dalam durasi 3-5 menit yang di iringi dengan penjelasan tentang proses persiapan sampai dengan peragaan dari penari-penari. Untuk penyampaian video di pilihlah *Youtube* karena media ini semua dapat mengakses dengan mudah. Selain itu video akan di tayangkan di videotron yang ada di Kota Lamongan sehingga penyampaian informasinya bisa lebih tepat sasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka perumusann masalah yang akan diajukan adalah bagaimana *merancang video tari Boran sebagai upaya mengenalkan seni tari Lamongan kepada remaja Usia 13-17 tahun.*

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini peneliti membatasi beberapa permasalahan yang dibahas yaitu :

1. Hanya berfokus membahas Tari Boran
2. Durasi video 5-7 menit
3. Video di tambahkan dengan unsur-unsur Sinematic
4. Media pendukung berupa *youtube*, *tiktok*, dan *instagram*

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah Merancangan video Tari Boran sebagai upaya mengenalkan seni tari Lamongan kepada remaja usia 13-17 tahun.

1.5 Manfaat

Dari laporan ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai media informasi dalam hal pengetahuan seni tari Lamongan melalui perancangan video Tari Baron
2. Sebagai bahan perspektif bagi berbagai ilmuwan yang tertarik mengangkat isu serupa.
3. Diharapkan dapat menambah wawasan tentang kebudayaan seni Tari Lamongan.

Salah satunya melalui Tari Boran yang merupakan identitas dari Kota Lamongan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Beni Yusuf Alamsyah (2014), mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya dengan judul *Perkembangan Tari Boran Sebagai Kesenian khas Kabupaten Lamongan Tahun 2006-2013*. Melakukan penelitian tentang Tari Boran secara terperinci. Penelitian berbentuk skripsi yang menjabarkan informasi dan berfokus tentang arti dan makna tari boran lamongan.

Penelitian ini merupakan hasil dari wawancara, observasi, studi literatur, dokumentasi dan sumber dari internet serta dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya. Perbedaan dari peneliti sebelumnya adalah berfokus kepada remaja usia 13-17 tahun. Hasil penelitian ini menggunakan video untuk media penyampaian informasi tentang arti dan filosofi dari Tari Boran dengan memasukkan unsur-unsur sinematik dengan adanya video ini remaja usia 13-17 tahun akan lebih aware terhadap tari boran yang ada di Lamongan.

2.2 Sejarah Tari Boran

Tari Boran didirikan pada tahun 2006, ketika pertama kali dibentuk melalui tinjauan terus menerus terhadap nasi boran. Penggagas Tari Boran adalah Ninin Desinta Y dan Tri Kristen. Secara garis besar, penggambaran tarian ini secara keseluruhan adalah untuk menggambarkan watak para wanita Lamongan yang disikapi secara terbatas oleh latihan para penjajah nasi Boran dalam menjual produknya dan berinteraksi dengan pembeli yang sarat dengan toleransi, energi, dan semangat dan kekuatan adalah jiwa mereka dalam menghadapi persaingan ekstrim dan kesulitan hidup yang agar bisa mengatasi masalah keluarga mereka.

Adapun busana Tari Boran dilatarbelakangi oleh pakaian pedagang Boran yang biasanya menggunakan kopiah, jubah, atau jilbab dan menggunakan seperempat jari, namun dalam seni tari diperlukan nilai keindahan sehingga disesuaikan, antara lain: *Kerpus* dan *Rapek* sebagai penutup kepala (*jilbab*), Kebaya yang baru-baru ini didirikan dengan model *tanktop* ini menggunakan shading serupa, khususnya pink. Celana tiga perempat menggunakan warna yang sama, khususnya merah muda, untuk dipadukan dengan atasan. Tekstur *wiron*, yaitu tekstur yang dibentuk *rok* dengan hiasan bawah dengan strip ungu dan merah muda. Untuk warna tekstur berkerut itu sendiri, pada awalnya hijau atau biru, di samping peningkatannya, warna dan pengayaan pada tekstur ini telah banyak diubah. Dalam kehidupan sehari-hari, pedagang nasi boran juga biasanya menggunakan bahan *sewek* (sarung khusus untuk wanita).

Tari boran sendiri memiliki gagasan tentang sifat-sifat manusia yang dapat diambil, khususnya jiwa perjuangan selamanya, terutama dalam mencari uang, jiwa partisipasi bersama, dan perlawanan. Itulah yang diperlihatkan oleh para pedagang nasi boran, sebuah gambaran tentang kecenderungan ini ketika salah satu pedagang kehabisan salah satu lauk yang biasanya mereka datangi (membeli) dari berbagai pedagang yang masih ada yang belum habis, semuanya melengkapi masing-masing kelemahan pedagang lain. Menurut Ninin, tarian ini perlu mewariskan nilai makna persahabatan dan perlawanan yang diklaim oleh para penjaja beras boran. Mereka umumnya menjual 24 jam konstan di sisi lain tanpa pemahaman. Demikian pula, penjual dengan penjual lain yang berbeda di satu wilayah secara konsisten menunjukkan disposisi persahabatan dan ketahanan bersama tanpa keinginan dan kecemburuan.

2.3 Karakteristik Remaja Usia 13-17 Tahun

Menurut Hall (Sarwono, 2011) masa remaja merupakan masa *strum and drang* (topan dan badai) karena masa tersebut adalah masa-masa yang penuh emosi dikarenakan adanya pertentangan nilai terhadap hidupnya yang terkadang menyulitkan untuk remaja tersebut. Emosi yang menggebu-gebu ini juga dapat bermanfaat dalam upaya menemukan identitas diri. Serta reaksi dari lingkungan akan menjadi

pengalaman belajar untuk remaja karena dapat menentukan tindakan yang akan dilakukan.

2.4 Definisi Pesan

Arti pesan menurut Laswell adalah “Pesan adalah sekumpulan gambar penting yang disampaikan oleh komunikator” (Effendy, 2001:18). Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh Effendy, “Pesan adalah bagian dalam siklus korespondensi sebagai campuran renungan dan sensasi seseorang yang menggunakan gambar bahasa atau gambar berbeda yang disampaikan kepada orang lain” (Effendy, 1989: 224).

Pesan dapat disampaikan secara lugas melalui media surat menyurat, yang substansinya dapat berupa informasi, data, petunjuk atau dakwah. Pesan yang diteruskan dalam siklus korespondensi harus mengikuti variabel yang membantu pencapaian pesan yang sebenarnya, termasuk komponen isi pesan, metode eksekutif pesan dan prosedur penyampaian pesan.

2.5 Media

Pengertian media adalah sarana penyampaian termasuk di dalamnya terdapat media penyiaran seperti TV dan Radio, media cetak, media langsung, iklan outdoor dan media pendukung lainnya (Belch, 2017). Selain media sebagai tempat segala macam informasi. Media juga dapat menjadi tempat atau sarana untuk mempromosikan produk dan jasa.

2.5.1. Jenis-jenis Media

Media di bagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Media cetak

Media cetak dapat diartikan sebagai media yang memanfaatkan komponen cetak untuk menyampaikan pesan. Misalnya: makalah, buku, majalah, buku harian, poster, spanduk, bendera, dan lain-lain.

2. Media Elektronik

Media elektronik memanfaatkan gadget untuk menyampaikan pesan, dari sumber kepada pembeli. Pesan yang disampaikan dapat dilihat, didengar, atau dibaca oleh semua orang banyak karena strukturnya lebih rumit dari sekedar media cetak. Dengan perkembangan inovasi yang semakin pesat, banyak media elektronik yang dipilih karena penyampaian yang sangat sederhana dan sempurna. Contoh dari media elektronik itu sendiri adalah Televisi, radio, dan lain-lain.

2.5.2. Media Sosial

Sesuai B.K. Lewis (2010), media online merupakan tanda inovasi canggih yang dapat menjamin setiap orang untuk bekerja sama dan berbagi pesan. Seperti yang ditunjukkan oleh Hadi Purnama (2011:110) Media online memiliki beberapa kualitas diantaranya yaitu : Jangkauan yang luas, mudah diakses, tidak perlu adanya keterampilan khusus untuk bisa menggunakannya langsung, dan dapat menarik respon masyarakat yang lebih cepat.

2.5.3 Youtube

Youtube merupakan jenis sosial media yang terkenal dan tempat untuk berbagi video. Jenis video yang ada di youtube cukup beragam dan terdapat banyak kategori yang dapat dipilih sesuai dengan yang diinginkan. *Youtube* memiliki korelasi dengan perancangan tugas akhir ini karena youtube memiliki peran untuk menyebarkan video secara luas dan dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat umum.

2.6 Audio Visual

Menurut Johan Christian Goenawan (2013: 9) pengertian media secara umum adalah media yang memiliki suara dan gambar. Media ini merupakan ide untuk menyampaikan data dengan adanya visual suara, orang banyak akan secara efektif memahami pesan melalui persepsi. Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh Sean Cubbit (1993: 93) video adalah media distribusi yang paling berguna saat ini, karena dimasukkan sebagai cara penyampaian melalui suara dan visual berbasis teks.

2.7 Video

Sementara itu oleh Arief S. Sadiman (2009:74) video adalah media yang biasanya digabungkan dengan media umum yang cocok untuk menampilkan gambar dan suara. Video dapat dimanfaatkan untuk menyajikan atau mendidik, media ini tepat. Video diingat untuk jenis media sebagai ATL (over the line). Karena video dapat menyampaikan data dengan jangkauan yang cukup luas.

Sementara itu, Sukiman (2012:187-188) menyatakan bahwa media video sangat penting untuk media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Hal ini cenderung disimpulkan bahwa video adalah gambar hidup yang memiliki suara dan menyajikan beberapa data untuk dilihat orang banyak.

2.8 Teknik Pengambilan Gambar

Suatu proses pengambilan gambar atau objek yang diinginkan bertujuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sesuai dari treatment yang sudah ditentukan. Berikut ini ada beberapa langkah yang terkait dengan pengambilan gambar :

2.8.1. Angle Pengambilan

1. Low Angle

Teknik low angle merupakan pengambilan dari sudut rendah sehingga menampilkan kesan wibawa dan tegas yang akan didapatkan. Teknik ini sering digunakan untuk foto arsitektur. Perbedaan antara low angle dan frog Eye terletak pada teknik pengambilan gambar, low angle kamera diletakkan di bawah objek, dan pada frog eye posisi kamera harus dekat sekali dengan ground.

2. Eye Level

Pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan objek, seringkali memperlihatkan mata seseorang yang berdiri sejajar dengan objek gambar atau yang biasa disebut dengan normal shoot. Pengambilan ini sering ditujukan pada foto human atau manusia.

3. High Angle

Pada pengambilan gambar dengan teknik ini, posisi kamera berada di atas objek untuk memperlihatkan secara luas objek yang direkam. Hal ini agar semua objek yang ingin diperlihatkan terlihat semuanya. Mengambil gambar dari atas gedung atau dari ketinggian, merupakan cara yang bisa didapat.

2.8.2. Ukuran Gambar

1. Extreme Close Up (ECU)

Pengambilan gambar pada sisi tertentu untuk menonjolkan detail dari objek secara jelas. Salah satu contoh mengambil gambar ukiran kayu, dipilihnya cara pengambilan ini. Bermaksud menunjukkan detail tekstur dari objek yang di ambil.

2. Close Up

Pada proses ini, pengambilan gambar dilakukan dari atas kepala sampai bawah leher untuk memberi gambaran objek secara jelas. Pengambilan ditujukan agar mendapatkan ekspresi dari objek yang akan diambil. Contoh mengambil gambar bagian muka manusia.

3. Medium Close Up (MCU)

Medium Close Up biasanya memiliki fungsi untuk memperlihatkan karakter seseorang, dan pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala sampai dada objek tersebut. Bermaksud mengambil dari setengah dari bagian objek, mulai dari bagian tengah keatas atau bagian tengah kebawah.

2.8.3. Pergerakan Kamera

1. Zoom Out

Pergerakan kamera yang diawali dari menjauhi objek bertujuan memperlihatkan bagian keseluruhan objek dan kondisi disekitar objek. sehingga mendapatkan gambar yang luas.

2. Zoom In

Pergerakan kamera yang diawali dari pendekatan objek bertujuan memperlihatkan detail dari objek yang di perbesar. Misalnya zoom in kemanusia dibagian wajah bertujuan mendapatkan ekspresi dari objek tersebut.

3. Dolly

Pergerakan kamera secara konstan, dan biasanya untuk mengikuti objek yang bergerak dengan menggunakan tripod atau Dolly. Pergerakan Dolly ketika menjauhi objek untuk menciptakan kesan dramatik, sedangkan ketika Dolly bergerak mendekati objek bertujuan untuk melihat objek yang dituju agar lebih jelas. Biasa digunakan pada objek yang bergerak.

2.9 Warna

Sifat warna dicirikan menjadi dua kelompok, yaitu warna panas dan warna dingin tertentu (Dharmaprawira, 2002: 33). Warna panas adalah warna yang memiliki sifat atau dampak yang hangat, energik, dan menjiwai. Seperti merah dan jingga. Terlebih lagi, warna dingin adalah warna yang memiliki sifat tenang dan tenang. Seperti hijau.

Sedangkan menurut Sanyoto (2005: 19), terdapat lima klasifikasi warna antara lain :

1. Warna Primer

Warna primer atau warna pokok merupakan warna-warna yang paling kuat diantara warna yang lain. Warna primer merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, warna primer terdiri atas warna merah, kuning, biru.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder atau warna kedua merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer yang berdekatan pada diagram roda warna. Seperti campuran warna merah dan kuning akan menghasilkan warna oranye, warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau, dan pencampuran warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu

3. Warna Tersier

Warna tersier terbentuk dari pencampuran satu warna tersier dengan warna sekunder yang saling berdekatan pada diagram roda warna. Warna tersier memiliki warna utama yaitu merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.

4. Warna *intermediated*

Warna *intermediated* merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan warna sekunder pada *color wheel* seperti kuning hijau (sejenis *moon green*) warna yang terletak di antara warna kuning dan hijau, warna kuning jingga (sejenis *deep yellow*), warna merah jingga (sejenis *red/vermillion*), warna yang terletak di antara warna merah dan warna jingga.

5. Warna Kuarter

Warna kuarter merupakan warna hasil dari penggabungan/pencampuran warna tersier seperti contoh warna coklat jingga (jingga kuarter), coklat hijau (hijau kuarter), coklat ungu (ungu kuarter).

2.10 Sinematograpy

Berasal dari kata bahasa inggris, *Cinematography* dari bahasa latin, *Kinema* yang artinya gambar. Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematography memiliki objek yang sama dengan fotografi, menangkap pantulan cahaya yang mengenai objek atau benda. Karena objek yang sama maka alat yang digunakan hampir menyerupai. Hal yang berbeda dari video biasa dengan sinematic terletak dari cara pengambilan yang tidak biasa, misalnya pengambilan dan transisinya berberda, hal ini di tujukan agar hasilnya memiliki unsur seni. Proses coloring pada proses editingnya juga menentukan, apakah video tersebut masuk kategori video sinematic dengan menggunakan warna-warna yang berbeda. Semisal warna yang kebiru-biruan, atau kemerah-merahan. *Sinematografi* sendiri dekat dengan film, baik sebagai media kapasitas maupun sebagai jenis pengerjaan (Fortunate 2011: 2).

2.11 Storyline

Menurut Bruce Mamer (2009: 61). Alur cerita merupakan isi dari sistem progresi video yang terdiri dari prosedur pengambilan gambar, pengembangan kamera, dan plot

video. Selain itu, alur cerita juga digunakan sebagai penomoran adegan dalam sebuah adegan untuk merencanakan perekaman saat pengambilan gambar.

2.12 Storyboard

Fungsi storyboard sendiri yaitu suatu proses atau rancangan perbagian dari alur cerita yang akan di implementasikan lewat pengambilan gambar. Hal yang perlu diketahui dari storyboard memiliki arahan seperti penggambaran, ukuran bidikan, dan pengembangan kamera. Seperti yang ditunjukkan oleh Effendi (2002:152). Storyboard dapat diartikan sebagai sketsa adegan selama waktu yang dihabiskan untuk perkembangan gambar adegan dan dilengkapi dengan beberapa pertukaran atau pengembangan.

2.13 Pengertian Desain

Desain adalah pengaturan dalam membuat suatu barang, kerangka, bagian atau desain. Kemudian, pada saat itu, "Rencana" dapat digunakan sebagai sesuatu hanya sebagai kata tindakan. Desain adalah langkah awal sebelum mulai membuat suatu barang, seperti pakaian, furnitur, struktur, dan sebagainya. Pada saat membuat rencana biasanya mulai memasukkan berbagai komponen.

Plan Secara etimologis, istilah desain berasal dari beberapa dialek retensi, khususnya "*designo*" (Italia) yang secara sintaksis menyiratkan gambar. Sebagai kata tindakan, rencana menyiratkan cara untuk membuat dan membuat artikel baru. Sebagai suatu hal, rencana digunakan untuk menyinggung produk akhir dari suatu interaksi inovatif, baik itu sebagai suatu susunan, proposisi, atau sebagai suatu objek asli (Atisah Sipahelut, 1991: 9).

2.14 Prinsip Desain

Dalam Desain Komunikasi Visual dikenal prinsip-prinsip desain yang sering digunakan sebagai panduan/patokan dalam menciptakan sebuah konsep desain. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek bagian kanan dan kiri presisi atau terkesan sama berat.

2. Tekanan (*emphasis*)

Dalam dunia desain, tekanan disebut juga sebagai titik *focal point* atau *focus of interest*, yang merupakan penekanan pada salah satu komponen visual atau artikel yang diinginkan untuk menonjol. Untuk menampilkan komponen visual yang ideal dapat memainkan kontras, isolasi objek, dan situasi item.

3. Irama (*rhythm*)

Irama adalah gerakan pengulangan atau gerakan mengalir yang biasa, nonstop (Sanyoto, 2009). Irama adalah desain karya desain yang dibuat dengan mengatur komponen visual secara berulang-ulang.

2.15 Tipografi

Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada pengguna huruf (typeface) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak di lirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010: 19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya (Sihombing, 2001: 168) yaitu :

1. Huruf Klasik : Memiliki bentuk yang menarik serta memiliki (readability) cukup tinggi. karena memiliki kemudahan untuk di baca. Contoh huruf klasik adalah Garamond.
2. Huruf Transisi : Contoh font ini adalah Baskerville. Font ini sering digunakan untuk judul dari sebuah film karena mempunyai unsur tegas.
3. Huruf modern roman : Font yang memiliki bagian vertical tebal dan horizontal tipis, font ini juga sudah jarang di karenakan sangat sulit terbaca
4. Huruf Sans serif : contoh dari font ini adalah Arial, Gill Sans, dan lain-lain. karakteristik dari font ini terlatak pada bagian yang sama tebal serta tidak memiliki kaki atau tambahan diujung dari font.

5. Huruf Script : Huruf ini karakteristiknya sama dengan tulisan tangan dan huruf ini memiliki keindahan karena bentuknya berlikuk-likuk.
6. Huruf Balok : Font ini memiliki arti ketegasan karena bentuknya seperti balok-balok. font ini sangat cocok di gunakan untuk logo maupun yang lain. Sehingga unsur tegas dari objek akan terlihat pemilihan font ini.
7. Huruf Decorative : font ini yang mempunyai karakteristik penuh hiasan di setiap hurufnya. Huruf ini sangat cocok digunakan untuk judul akan tetapi hanya satu kata saja.

2.16 Voice Over

Voice over dalam video tari boran sangat diperlukan sebagai pemberi penjelasan latar belakang yang diperlukan. Voice over merupakan teknik produksi yang bukan bagian dari narasi, biasa digunakan dalam radio, pembuatan video, teater.

2.17 Teori Analisis SWOT

Dalam buku tentang teknik penelitian untuk rencana korespondensi visual, (Sarwono dan Lubis, 2007: 18-19) mengatakan bahwa SWOT digunakan untuk mensurvei dan memikirkan kembali sesuatu yang sudah ada dan telah dipilih sebelumnya dengan tujuan sepenuhnya membatasi bahaya. yang mungkin muncul. Perkembangannya adalah untuk meningkatkan sudut positif yang membantu dan membatasi sudut pandang negatif yang mungkin dapat menggagalkan pelaksanaan pilihan rencana yang telah diambil.

Langkah pemeriksaan: melihat hal-hal atau pemikiran yang akan dievaluasi dengan menyusun dan menginventariskan sebanyak mungkin dari segi (strength), (weakness), (opportunity), dan (threat). Kekuatan dan kelemahan adalah kondisi internal yang terdapat pada barang yang disurvei, sedangkan peluang dan ancaman merupakan factor eksternal. Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal yang dikandung oleh obyek yang dinilai, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal. Efek samping dari penyelidikan dari keempat perspektif ini kemudian ditutup, termasuk teknik berpikir kritis, perbaikan, kemajuan, dan peningkatan. Ujung-

ujungnya biasanya disusun dengan mempersiapkan (sebanyak apa pun yang diharapkan) hal-hal yang dikandung oleh keempat unsur tersebut menjadi sesuatu yang positif, tidak memihak atau jika tidak dipahami. Perencanaan ujung-ujung ini diwajibkan dalam Matrik pakal yang terdiri dari:

- a. Teknik/peluang dan kekuatan PE-KU (S-O) : Membentuk peluang menjadi kekuatan.
- b. Teknik PE-LEM (W-O)/peluang dan kelemahan : Menumbuhkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Teknik A-KU (S-T)/ancaman dan kekuatan : Melihat dan mengantisipasi ancaman untuk menjadikan kekuatan.
- d. Teknik A-LEM (W-T)/ancaman dan kelemahan : Membedakan dan mengantisipasi ancaman untuk menekan kelemahan. (Sarwonon dan Lubis, 2007:18-19).

2.18 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

2.18.1 Segmentasi

Pembagian segmentasi pada dasarnya adalah suatu teknik untuk memahami struktur pasar (Kasali, 2000:48). Pasar melewati pembagian menjadi kumpulan pembeli yang pasti tergantung pada kebutuhan, kualitas, atau praktik yang mungkin memerlukan barang dalam campuran pemasaran independen yang disebut divisi pasar. Pembeli dapat dikumpulkan dan dilayani dengan cara yang berbeda tergantung pada faktor geografis, psikografis, dan perilaku (Kotler dan Armstrong, 1999:68).

Pembagian pasar adalah ide vital dalam kehidupan ini. Untuk tujuan bisnis, tetapi juga untuk latihan lokal atau latihan non-manfaat lainnya. Dalam latihan bisnis, divisi pasar digunakan untuk memilih pasar sasaran, mencari keadaan yang menjanjikan, menumbuhkan fragmen pelopor pasar, menentukan pesan korespondensi, melayani lebih baik, menyelidiki perilaku pembeli, merencanakan item, dll. Divisi pasar dapat digunakan untuk memajukan hukum lain, mengarahkan misi persahabatan, perang salib untuk angsuran biaya, menyampaikan pesan politik, memperkuat kehidupan yang ketat, mengajar siswa, dll. Sebelum pesan tersampaikan, semua pertemuan membutuhkan peta divisi yang jelas. Jadi, divisi diperlukan untuk melayani lebih baik,

menyampaikan dengan lebih kuat, dan di atas segalanya, memenuhi kebutuhan dan keinginan pertemuan yang perlu Anda tangani (Kasali, 2000:2627).

2.18.2 Targeting

Targeting adalah persoalan bagaimana memilih, menyeleksi, dan menjangkau pasar (Kasali, 2000:48). Targeting merupakan tahapan kedua setelah melakukan analisa segmentasi. Produk dari targeting adalah target market (pasar sasaran), yaitu satu atau kumpulan dari beberapa kelompok segmentasi pasar yang akan menjadi pusat dari seluruh kegiatan pemasaran yang akan dilakukan. Kadang-kadang targeting disebut juga sebagai seleksi, hal ini dilakukan karena dalam beberapa kegiatan, marketer harus mampu melihat dan menyeleksi terhadap beberapa segmentasi pasar yang ada sehingga dapat dengan berani mengambil keputusan untuk lebih memfokuskan kegiatan pemasaran terhadap satu atau beberapa segmentasi yang sesuai dan meninggalkan bagian segmentasi yang lainnya.

Fokus pada STP (segmentasi, targeting, dan positioning) sangat diidentikkan dengan hadirnya media yang dapat dimanfaatkan untuk menjangkau kelompok atau bagian baru dari 200 juta penduduk Indonesia. Berfokus pada memiliki dua kapasitas ganda, khususnya memilih pasar yang ditunjukkan oleh aturan tertentu (selecting) dan tiba di pasar yang objektif (reaching) untuk memberikan penghargaan (Kasali, 2000: 415).

2.18.3 Positioning

Penempatan adalah tata cara memasuki jendela otak pembeli (Kasali, 2000:49). Penempatan bukanlah prosedur item tetapi metodologi korespondensi. Ini mengidentifikasi dengan bagaimana pembeli menempatkan barang Anda di benak mereka, di benak mereka, sehingga calon klien memiliki keputusan tertentu dan membedakan diri mereka dengan barang tersebut. Jelas tidak semua pembeli, melainkan pembeli yang ditunjuk, khususnya bagian-bagian yang telah dipilih setelah pasar tujuan dipilih dan barang-barang yang dibutuhkan direncanakan, saat ini adalah

kesempatan yang ideal untuk menempatkan barang tersebut ke dalam otak pelanggan (Kasali, 2000: 507).

Menurut Kotler (Kasali 2000:526) situasi adalah kegiatan yang diambil untuk membuat gambaran tentang barang dan hal-hal yang perlu ditawarkan ke pasar secara efektif memperoleh situasi yang wajar dan signifikan dalam kepribadian pembeli objektif. Seperti yang ditunjukkan oleh Hiebing Cooper (Kasali, 2000:526) menempatkan wawasan produk dalam pasar objektif komparatif dengan kontes.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III ini peneliti berfokus pada metode-metode yang digunakan dalam perancangan karya ilmiah. Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan serta teknik dalam pengelolaanya

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian karya ilmiah ini menggunakan metode kualitatif. Perancangan Video Tari Boran bertujuan memperoleh data dengan menggunakan teknik pengumpulan data, wawancara, studi literatur. Dalam metode kualitatif menurut keirl dan miller kualitatif merupakan ilmu pengetahuan sosial yang bergantung pada hasil pengamatan, manusia, dan kawasannya. (Lexy J. Moleong, 2004:131).

Menurut Sandjaja dan Heriyanto (2006: 49) penelitian kualitatif memiliki tujuan mendasar untuk mengumpulkan informasi yang menjelaskan secara terperinci dan mendalam dengan maksud mengembangkan konsep. Penelitian kualitatif dilakukan dengan metode wawancara mendalam.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Informasi untuk memperoleh data. Informasi yang dikumpulkan memiliki tugas yang signifikan. Bagaimana formasi kerja dapat dibuat lebih detail, terkoordinasi dan efisien, sehingga pekerjaan yang didapat menghasilkan karya yang tidak menyimpang dari siklus bagaimana pekerjaan itu direncanakan. Berbagai informasi yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, audit rekaman, dan studi penulisan.

3.2.1 Wawancara

Wawancara adalah strategi pengumpulan informasi penting dalam pemeriksaan subjektif termasuk orang sebagai subjek (penghibur, atau narasumber). Motivasi di balik pertemuan ini adalah untuk mengumpulkan data yang sangat kompleks, yang

sebagian besar berisi dugaan, perspektif, dan pertemuan individu (Sulistyo dan Basuki, 2006: 173).

Pada hal ini peneliti melakukan wawancara dengan, pencipta Tari Boran, penata Tari, dan budayawan Lamongan dikarenakan hal ini berhubungan dengan perancangan video Tari Boran agar dapat di jelaskan ke remaja usia 13-17 tahun.

Wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Wawancara yang pertama kepada Ninin Desinta. Y,. S.sn pendiri dari Tari Boran untuk mengambil data awal berdirinya Tari tersebut
2. Wawancara yang kedua kepada Tri Kristiani,. S.sn penata Tari Boran untuk mengambil data tata cara atau gerakan yang ada didalam Tari Boran beserta filosofinya.
3. Wawancara yang ketiga kepada Purnomo,. S.sn,. M.M Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Lamongan untuk mengambil data upaya pemerintah dalam pelestarian Tari Boran.
4. Wawancara yang keempat kepada Very Kurniawati S.Pd. Guru di SMPN 3 Lamongan mengambil data apakah peran sekolah dalam pelestarian Tari boran.

3.2.2 Observasi

Observasi akan dilaksanakan di tempat Sanggar Trimelati, untuk mengambil data melalui pendiri Tari Boran untuk mengetahui tentang awal berdirinya dari tari tersebut. Untuk selanjutnya observasi yang dilakukan di tempat Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Lamongan. Untuk data yang diambil adalah upaya apa saja yang sudah dilakukan dari Pemerintah Kota Lamongan terkait dengan upaya pelestarian Tari Boran.

3.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu prosedur pengumpulan informasi dengan mengumpulkan bukti-bukti yang diidentifikasi dengan objek Tari Boran di Kabupaten Lamongan. Penting untuk mengembangkan pemeriksaan. Teknik

dokumentasi adalah data yang berasal dari catatan penting dari yayasan, perkumpulan, atau orang. (Hamidi, 2004:72).

Dalam Laporan ini peneliti mengambil dokumentasi di tempat pelatihan Sanggar Trimelati. Meliputi suasana di tempat pelatihan bertujuan memperlihatkan kejadian yang sebenarnya di lokasi. Serta dokumentasi hasil dari wawancara bersama narasumber untuk bukti bahwa data yang diperoleh benar adanya dari pihak terkait.

3.3 Perancangan Penciptaan

Rencana tersebut disusun secara runtut dan metodologi untuk menjadi tahap awal yang prinsip dalam sebuah penciptaan. Direncanakan akibat dari rencana tersebut juga dapat memberikan prolog kepada anak-anak berusia 13-17 tahun, untuk mengetahui keberadaan Tari Boran. Sistem pelaksanaan terakhir harus diatur dengan jelas untuk membuatnya lebih mudah untuk mengatasi masalah dan membatasi kemungkinan kesalahan dalam siklus rencana.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan, Robert dan Biklen (Emzir, 2010: 85), investigasi informasi adalah interaksi yang disengaja untuk melihat dan mengatur wawancara. Analisis melibatkan pengerjaan data, penyusunan, dan pemecahan data.

Berdasarkan analisa tersebut, maka hal selanjutnya adalah merancang video tari boran lamongan sebagai upaya memperkenalkan Seni Tradisiaonal Lamongan kepada masyarakat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu suatu pilihan, pemutusan perhatian pada penyerdehanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Penggunaan deskriptif kualitatif dimulai dari penyelidikan berbagai informasi yang dikumpulkan dari pemeriksaan. Oleh karena itu, teknik ini dimulai dengan menyusun informasi (Burhan, 2001: 290). Selanjutnya berdasarkan seluruh data yang dikumpulkan kemudian dibuat beberapa rancangan video Tari Boran di Kabupaten Lamongan.

2. Penyajian Data

Pertunjukan informasi merupakan salah satu strategi pemeriksaan informasi subjektif. Pertunjukan informasi adalah siklus pergerakan, semua data digabungkan, dengan cara ini memberikan kesempatan untuk membuat kesimpulan. Jenis penyajian informasi subjektif berupa teks cerita (sebagai catatan lapangan), kerangka, diagram, organisasi dan grafik (Ariesto dan Andrianus, 2010).

3. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat di gunakan untuk mengambil tindakan (Ariesto dan Andrianus, 2010). Dengan mempelajari dan memahami kembali data-data hasil dari penelitian, serta meminta kepada pihak terkait mengenai data yang diperoleh dilapangan untuk merancang video Tari Boran Lamongan.

3.5 Lokasi Penelitian

Penelitian proses Tari Boran dilakukan Sanggar Trimelati di Jalan Basuki Rahmad Rangka VI / 23. Sukomulyo Lamongan.

3.6 Studi Literatur

Studi literatur merupakan metodologi pengumpulan data dengan cara melakukan refrensi atau literasi dari teori-teori yang akan di perlukan dari beberapa sumber yang saling berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data dilakukan diarahkan mencari informasi dokumen tertulis maupun sumber gambar seperti buku, jurnal, artikel, website, dan penelitian terdahulu. Sehingga dapat menunjang data yang akan di implementasikan kedalam perancangan video Tari Boran.

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan kali ini akan terfokus pada hasil-hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan perancangan karya ilmiah tugas akhir mengenai perancangan video tari boran lamongan sebagai upaya mengenalkan kepada remaja usia 13-17 tahun, dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi serta hasil analisis SWOT, STP serta menentukan keyword, dan konsep untuk perancangan video tari boran lamongan sebagai upaya mengenalkan kepada remaja usia 13-17 tahun.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Analisis data dalam sebuah penelitian merupakan tahap awal dari proses menyajikan sebuah data yang sudah diperoleh peneliti di lapangan. Hasil akhir riset dapat ditentukan oleh data yang telah diperoleh, dan bisa juga bagaimana cara menganalisa data dari hasil yang diperoleh. Di sertai sebuah penelitian, data adalah merupakan sebuah bahan langsung yang masih mentah dari sebuah hasil obasevasi. Yang akan menjadi sebuah data bisa disebut sebagai Informasi karena data tersebut sudah diolah, sedangkan data yang belum bisa dikaji bisa dikatakan, yang belum memberikan suatu gambaran suatu objek (Sulianto, 2006:129).

4.2 Hasil Observasi (pengamatan)

Pengamatan penelitian yang telah dilaksanakan pada 6 sampai 20 Oktober 2018 di Jalan Basuki Rahmad Rangge VI / 23. Sukomulyo Lamongan. Merupakan tempat Sanggar yang bernama Tri Melati, lokasi yang menaungi para murid yang belajar Seni Tari Boran. Di tempat tersebut terdapat guru pengajar dan para penari senior. Pada saat melakukan pengamatan untuk mendapatkan semua aktivitas langsung di lokasi kamera untuk merekam, dan juga dapat mengetahui lebih dalam secara rinci mengenai proses tari dari awal sampai akhir. Serta dengan melakukan wawancara terhadap pimpinan sanggar sekaligus pencipta Seni Tari Boran. Sehingga mendapatkan data yang

diinginkan berkaitan dengan Seni Tari Boran. Didalam pengamatan tersebut bahwa di Sanggar Tri Melati merupakan tempat pelatihan seni tari dengan semua usia sekolah, mulai dari usia sekolah dasar, menengah, dan akhir. Tempat yang digunakan sampai saat ini masih di kantor kelurahan Rangge Lamongan. Pemerintah kabupaten Lamongan melalui Dinas Pariwisata akan segera menyediakan tempat khusus.



Gambar 4. 1 Lokasi Sanggar Trimelati

4.3 Hasil Wawancara

Strategi ini penting untuk ukuran dan jawaban lisan yang dimaksudkan untuk memperoleh data sebanyak mungkin yang dapat diharapkan tentang subjek eksplorasi. Pertemuan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi dan data yang berbeda dalam jumlah yang diperlukan. Saksi yang akan menjadi sumber substansi pertemuan adalah orang-orang yang paling memahami kekhasan tari boran, mulai dari kapan berdiri, filosofi, serta keunikan seni tari ini. Dan juga mengambil beberapa pendapat dari remaja akan pengetahuan mereka seni tari boran. Serta juga Informan tersebut adalah Ninin Desinta Y selaku salah satu pencipta seni Tari Boran dan pemimping Sanggar Tri Melati yang penulis teliti.

1. Pencipta Tari Boran

Pada apa yang disampaikan oleh beliau, Ninin Desinta Y (40) selaku salah satu pencipta Tari Boran. Masih kurang minat remaja yang antusias terhadap seni Tari Boran, padahal harapan beliau sangat ingin mereka menjadi pelestari seni tari ini. Beliau juga memaparkan masih kurang penambahan peserta murid baru di setiap bulan. Mungkin pengaruh masih belum ada tempat khusus. Akan tetapi beliau optimis kerjasama dengan Dinas pariwisata setempat, akan segera terealisasi tempat tetap untuk para murid melakukan. Beliau juga mengatakan kurangnya promosi dengan pendekatan segmentasi remaja, membuat seni tari ini masih kurang diminati. Padahal menurut beliau dengan melestarikan seni tari ini, akan bisa memperkenalkan kabupaten Lamongan semakin luas. Karena tarian ini, di buat sebagai icon Lamongan yang menggambarkan makanan asli Lamongan.

Beliau memaparkan, pada saat menjelang pentas atau pagelaran, para penari mereka sangat antusias untuk melakukan latihan. Tetapi setelah acara pentas selesai para penari tersebut tidak semangat lagi datang di setiap minggu untuk hadir, melakukan rutinitas yaitu latihan tari. Hal ini kenapa terjadi demikian, para pengajar sangat menyangkan. Padahal menurut beliau dengan latihan rutin, menjadikan mereka bisa menjadi generasi penerus di Sanggar tersebut.

2. Pendapat Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab Lamongan

Pada pemaparan Punomo (44) dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lamongan. Pihak pemerintah sudah berupaya mengadakan program yang terkait dengan seni Tari Boran, dengan mengundang seluruh guru tari semua tingkatan mulai dari TK sampai SMA yang ada di Lamongan di ajarkan Tari Boran. Dirharapkan setelah pengajaran, akan ditarapkan di lembaganya masing-masing. Beliau memaparkan, dengan mengadakan Tari Boran massal yang di adakan setiap perayaan hari jadi Kabupaten Lamongan. Hal tersebut menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan seni Tari Boran kepada masyarakat. Mengingat pada saat ini situasinya masih tidak memungkinkan, kerena pandemi perayaan tersebut tidak bisa dilaksanakan.

Program pemerintah adalah menyasar kalangan anak-anak mulai dari tingkatan TK sampai SD, sebagai upaya pengenalan seni kebudayaan sejak dini. Akan tetapi anak-anak lebih difokuskan ketarian yang lain. Secara spesifik khusus tari boran di ajarkan kepada remaja minimal tingkat SMP, dikarenakan untuk saat ini programnya masih menyasar remaja SMP saja.

3. Pendapat Guru di SMPN 3 Lamongan

Menurut Very Kurniawati (38) guru SMP tersebut memaparkan, untuk tari boran pada tahun 2010 sempat masuk dan diajarkan dilembaganya. Sebagai pengajaran di ekstrakurikuler. Namun di tahun 2012, pengajaran kesenian tersebut ditiadakan. Padahal beliau berharap hal semacam ini, harus terus diadakan untuk mengenalkan kepada remaja pentingnya mengetahui kebudayaan sejak dini. Dalam hal ini kesenian tari boran. Beliau juga memaparkan, mendengar akan dikembalikannya tari boran dan akan masuk di kurikulum tari pendidikan yang ada di Kabupaten Lamongan. Very berharap dengan adanya upaya dari pemerintah, kesenian yang menjadi identitas Lamongan ini akan semakin luas pengaruhnya di pendidikan, khususnya yang ada di Kabupaten Lamongan.

4. Pendapat Remaja Lamongan

Menurut Rima (15) dan Ayu (15) menjelelaskan bahwa mereka mengetahui bahwa ada tari boran, serta sempat pernah mendengar. Akan tetapi mereka berdua tidak tahu secara detail tarian tersebut. Mulai dari proses-prosesnya, makna yang terkandung dalam Tari Boran. Mereka juga mengatakan, kurangnya informasi tentang adanya seni tari ini. Sehingga dapat diambil kesimpulan, perlu adanya pengembangan pengenalan yang lebih luas jangkauan dan baru sehingga dapat menggugah hati remaja di Kabupaten Lamongan. Dari hasil wawancara, peneliti perlu merancang media pengenalan kepada remaja. Dipilih video tari boran dengan pendekatan *sinematic*, diharapkan penggerak keinginan kembali remaja yang ada di kota tersebut

4.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah gerakan unik melalui pengumpulan, penanganan, penyisipan, penemuan kembali, dan penyiapan laporan yang dapat memberikan data atau bukti.



Gambar 4. 2 Sanggar Trimelati

Gambar diatas yakni merupakan lokasi Sanggar Trimelati, yang terletak di Jalan Basuki Rahmad Rangge VI / 23. Sukomulyo Lamongan. Lokasi merupakan tempat lahirnya penari yang berasal dari Lamongan. Disana peneliti mengobservasi langsung keadaan Sanggar, melihat proses menjadi penari. Peserta di tempat ini cukup beragam yakni dari sekolah TK, SMP, dan SMA.



Gambar 4. 3 Dokumentasi proses latihan

Dokumentasi latihan rutin tiap hari minggu, mulai dari usia yang paling kecil yakni TK berlatih di jam awal, begitu juga bergantian menurut usia masing-masing. Hal ini

merupakan komitmen Bu Ninin dan yang lainnya sebagai wujud pelestarian seni Tari Boran. Kesimpulan dari dokumentasi di atas adalah agar para remaja sadar akan banyaknya ragam kebudayaan, dalam hal ini terkhusus seni tari asli Lamongan.

4.5 Analisis Data

4.5.1 Reduksi Data

1. Observasi

Berikut yang hasil dari reduksi dilakukan pada tahap observasi berupa proses tari, pengamatan lokasi Sanggar. Dari proses pembelajaran, pengaplikasian , dan pendalam gerakan tari. Semua tentang tari boran dari awal sampai akhir di Jalan Basuki Rahmad Rangge VI / 23. Sukomulyo Lamongan. Dari hasil pengamatan observasi dan survei, bahwa dapat disimpulkan bahwa tempat. Merupakan tempat Sanggar yang bernama Tri Melati, lokasi yang menaungi para murid yang belajar seni tari boran. Di tempat tersebut terdapat guru pengajar dan para penari senior.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap empat narasumber tentang seni Tari Boran di lamongan adalah bahwa untuk memperkuat layak atau tidaknya perancangan video pengenalan Tari Boran di buat. Dan untuk lebih wawasan remaja tentang seni tari boran. Dari hasil pertemuan dengan empat orang narasumber juga ditemukan adanya kebutuhan akan suatu media untuk memberikan data atau himbauan kepada anak-anak muda untuk mengetahui dan mengenal adanya seni tari khas daerah lamongan. Para narasumber beranggapan pentingnya media informasi yang baru dan inovatif sesuai yang menggugah hati para remaja khususnya di Kota Lamongan, agar ikut andil dalam proses pelestarian seni tari ini.

3. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian kali ini adalah pemilihan teknik sinematography harus disesuaikan dengan target sasaran, sehingga visualisasi sinematography bisa langsung mengenai target yang dituju, mulai dari segmentasi umur target hingga visualisasi yang sesuai dengan target sasaran.

4.5.2 Penyajian Data

Hasil penyajian data yang didapat dari informasi observasi, informasi selama pertemuan dan pertimbangan tertulis, informasi yang didapat adalah:

1. Peminat Tari Boran masih sangat sedikit, ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan pencipta Tari Boran. Bahwa penambahan murid yang ingin belajar tari di setiap bulan semakin sedikit bahkan dalam satu bulan tidak ada penambahan sama sekali.
2. Adanya ajakan secara berkelanjutan yang dilakukan pemerintah Dinas Pariwisata Kabupaten Lamongan agar lebih memperkenalkan kesenian tari ini.
3. Sangat dibutuhkan sosialisasi pentingnya pengenalan adanya seni Tari Boran, melalui sosialisasi tentang video sinematografy dan media yang pendukung lain.

4.5.3 Kesimpulan

Mengingat hasil penyajian dan pengumpulan data dari pemilihan informasi, pemeriksaan informasi dilanjutkan pada tahap reduksi informasi dan kemudian dilanjutkan pada tahap penyajian informasi, maka beralasan bahwa video pengenalan Tari Boran dengan teknik video *sinematic* yang di ambil sebagai hasil dari objek penelitian oleh peneliti. sehingga sangat mungkin sempurna, dan data yang diteruskan juga akan diteruskan dengan tepat dan representasi juga harus sesuai dengan persepsi tujuan yang ditunjuk.

4.6 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning)

4.6.1 Segmentasi

Pembagian pasar adalah tindakan membagi kelompok ke dalam berbagai variable untuk mendapatkan peluang segmentasi terbaik (Rhenald, 2007). Dari hasil observasi, studi literatur, dan reduksi data, Maka, pembagian pangsa untuk video pengenalan tari boran untuk ramaja usia 13-17 tahun adalah sebagai berikut:

1. Sementasi Geografis (wilayah tempat tinggal)

Wilayah : Lamongan, Jawa Timur - Indonesia

Ukuran Kota : Kota Kecil

Iklim : Tropis

2. Segmentasi Demografis (peta kependudukan) dan target audiens

Usia : 13-17 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Profesi : Pelajar

Kelas Sosial : Semua kelas sosial

Status Keluarga : Belum menikah

3. Segmentasi Psikografis (gaya hidup dan kepribadian/mentalitas)

Secara psikografis, kelompok sasaran adalah orang-orang atau perkumpulan yang berminat membaca arti dan manfaat dari video pengenalan Tari Boran, pengetahuan, filosofi, dimaksudkan yang memiliki keterkaitan dengan sangkut pautnya mengenai penjelasan sejarah dan makna dari Tari Boran Lamongan.

4.6.2 Targeting

Target yang didapat dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur adalah remaja umur 13-17 tahun. Untuk informasi sangat cocok bagi para remaja yang pelajar, dengan pendekatan video senimatic dan penyampaian dengan menggunakan *voice* yang tidak kaku sehingga dapat dengan mudah dipahami para remaja. Diharapkan dengan pendekatan yang kekinian dapat melekat di pikiran mereka, sehingga menimbulkan ketertarikan.

4.6.3 Positioning

Positioning adalah gerakan menampilkan untuk membentuk citra merek yang berencana untuk membuat kontras, manfaat, manfaat yang membuat pelanggan mengingat suatu barang secara konsisten. Milton M. Presley mengatakan bahwa penempatan barang adalah tempat di mana barang tersebut melibatkan titik tertinggi dari jiwa pembeli sebagai lawan dari barang-barang yang bersaing.

Untuk saat ini, merancang video pengenalan Tari Boran untuk remaja usia 13-17 tahun di Lamongan ini ingin memposisikan diri sebagai media untuk menginformasikan proses tari dan penjelasan tentang filosofi, makna dari tari tersebut. Sehingga remaja tertarik dengan seni tari ini. Pemilihan teknik video sinematic juga karena perkembangan zaman yang sangat dipengaruhi oleh video yang menonjolkan sisi estetika pada pengambilan. Dan para remaja tersebut pada umumnya lebih menyukai video sinematic karena dapat memberikan data yang singkat dan mencolok dibandingkan dengan sekadar data yang substansinya hanya live panggung.

4.7 Unique Selling Proposition (USP)

Menyinggung keunikan yang menarik di keramaian (aluring), yang dapat menyebabkan orang banyak merasa bahwa data dalam video realistis ini hanya memiliki tempat dengan di banyak orang, sehingga perhatian orang banyak hanya pada target sasaran, sehingga perancangan ini berfokus pada video sinematic. Tari Boran ini memiliki beberapa USP antara lain:

1. Tari Boran adalah Tari yang sudah dijadikan icon kabupaten Lamongan, yang terinspirasi makanan asli kota tersebut. Yang tidak dijumpai di kota lain.
2. Jenis gerakan tergolong cepat, menggambarkan aktifitas sebenarnya dari penjual nasi boran.
3. Properti yang digunakan adalah Wakul (tempat nasi) sama persis dengan yang digunakan oleh penjual nasi boran.
4. Terdapat rasa saling tolong menolong, jika penjual kehabisan salah satu lauk. Penjual yang lain akan memberikan apa yang diminta oleh penjual tersebut.

4.8 Analisis SWOT

SWOT adalah singkatan dari Strength, Weakness, Opportunity, Threats mulai dari dalam organisasi atau perusahaan. Seperti yang ditunjukkan oleh Jogiyanto (2005:46), SWOT digunakan untuk mensurvei kualitas dan kekurangan aset organisasi

dan di luar keadaan yang menjanjikan dan kesulitan yang dihadapi. Seperti yang ditunjukkan oleh David (Fred R. David, 2008, 8),

Matriks SWOT diperoleh secara jelas hasil dari kekuatan, kelemahan internal, hingga peluang dan ancaman eksternal melalui video pengenalan Tari Boran tentang proses, makna, dan filosofi tentang seni tari tersebut. Dan untuk media pembelajaran bagi Instansi terkait agar dapat dihasilkan terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimiliki.

Tabel 4. 1 SWOT Tari Boran

Analisis SWOT Tari Boran		
<div style="text-align: center;"> <div style="display: inline-block; transform: rotate(-45deg); width: 100%; height: 100%; border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;"></div> </div>	Strengths	Weaknesses
	1. Tari Boran telah dijadikan icon di Kab Lamongan 2. Keunikan tari boran ialah properti yang diperagakan memakai wakul, yang sama persis digunakan penjual nasi borani 3. Terdapat nilai gotong royong dan tolong menolong di terian ini, yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari.	1. Kesenian tari boran, sudah tercipta sejak 2008, akan tetapi pengenalan yang telah dilakukan belum maksimal. 2. Kurangnya pemaparan tentang pengetahuan makna dan filosofi di tarian ini. 3. Masih minim regenerasi yang akan menjadi pelestari selanjutnya
Opportunities	Strengths & Opportunities	Opportunities & Threats
1. Tari Boran dapat di masukkan kedalam kurikulum pendidikan, agar pengenalan lebih maksimal. 2. Selain itu pengenalan tari boran dapat menggunakan media digital, agar lebih menyeluruh	Memperkenalkan video tari boran menggunakan teknik video sinematik agar lebih menarik audience,	Merancang video pengenalan tari boran digabungkan dengan dengan menyisipkan informasi dan filosofi tentang seni tari tersebut.
Threats	Threats & Opportunities	Weaknesses & Threats
Perlunya adanya media pengenalan yang mentargetkan remaja. Agar tidak tergeser dengan seni tari yang lain.	Penggunaan teknik sinematik pada video pengenalan tari boran lamongan, yang masih belum ada. Akan membuat audience lebih memperhatikan	Merancang video pengenalan tari boran sebagai sarana informasi dan pengetahuan terhadap remaja
Strategi utama : Merancang Video pengenalan tari boran lamongan dengan teknik sinematik. Yang mempunyai informasi dan pengehuan tentang seni tari ini. Serta pesan yang tepat agar dapat menggugah minat kepada remaja terhadap tari boran		

Hasil dari SWOT yang digambarkan telah, ditemukan strategi utama Perancangan Video Pengenalan Tari Boran Lamongan Untuk Remaja Usia 13-17 Tahun yang memberikan pengetahuan terhadap remaja agar lebih mengenal seni tari ini. Menggunakan teknik video sinematic dapat memikat minat audien serta tepat apa yang

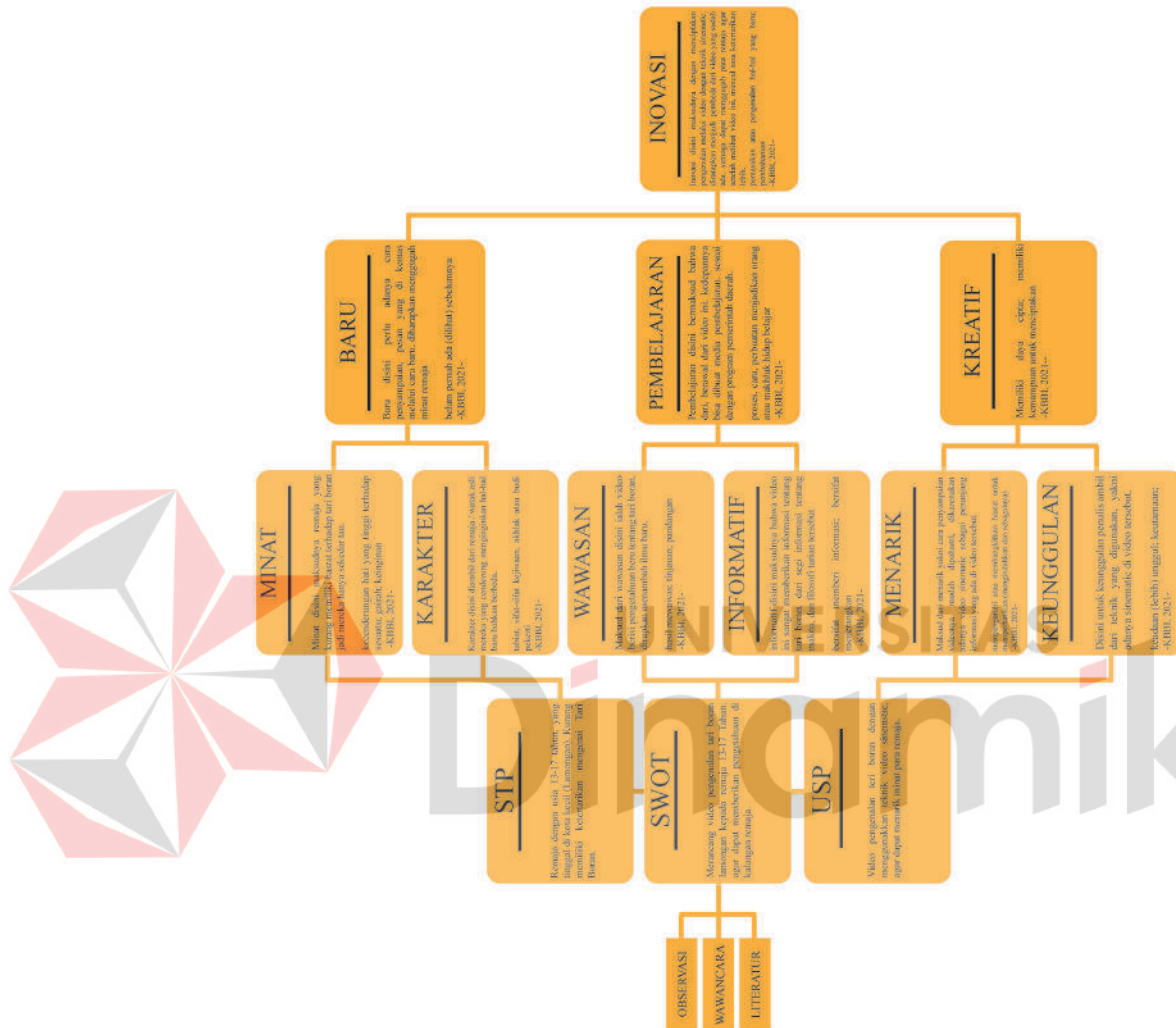
terkandung didalam informasi tersebut. Informasi – informasi yang disampaikan divisualisasikan menggunakan teknik sinematic untuk lebih memperjelas informasi tentang proses tari, filosofi, dan pengetahuan tentang tari boran. Video pengenalan ini nanti akan dipasang di media sosial, karena dapat diakses / ditonton menggunakan ponsel / gadget menunjang kenyamanan saat menonton dan mampu menyediakan pengetahuan dan pengenalan dengan pendakatan yang lebih tepat sasaran dibandingkan hanya dokumentasi di panggung saja.

4.9 Konsep dan Keyword

Mengingat informasi yang dikumpulkan melalui berbagai informasi, investigasi informasi, STP, SWOT dan USP yang telah digunakan sebagai sistem dasar, untuk tahap selanjutnya seluruh informasi akan dibatasi menjadi fokus pembentukan kata kunci.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4. 4 Key Communication Message

4.10 Deskripsi Konsep

Konsep untuk perancangan Video Pengenalan Tari Boran Lamongan Untuk Usia 13-17 Tahun. adalah “Inovasi”, inovasi adalah hasil yang melalui proses

perancangan keyword dapat terlihat pada (gambar 4.). Penjelasan kata dari “inovasi” adalah proses dan/atau hasil pengembangan pemanfaatan/mobilitas pengetahuan keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau menggunakan sistem baru.. Konsep “inovasi” bertujuan untuk menunjukkan bahwa rancangan video pengenalan tari boran lamongan memiliki pesan yang bertujuan untuk menggugah minat remaja. Artinya konsep “inovasi” dihadirkan pada rancangan video pengenalan Tari Boran lamongan dengan eksekusi serta pesan bagi yang melihat. Pesan tersebut sangat mudah dipahami agar pengetahuan adanya seni tari boran semakin tinggi. Maka dari itu diharapkan perancangan video pengenalan tari boran lamongan tentang bagaimana proses tari, makna, filosofi, yang bisa diterapkan di kehidupan nyata. Mengajak para remaja agar lebih cinta dengan seni tari terutama seni Tari Boran.

4.11 Isi Pesan Perancangan

Perancangan dalam penelitian adalah berbentuk video yang telah melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Menghasilkan video yang memiliki pesan antara lain :

1. Video menasar remaja Lamongan usia 13-17 tahun, dengan menggunakan teknik video cinematography diharapkan dapat menggugah minat remaja untuk mengenal seni tari yang menjadi icon Kabupaten Lamongan.
2. Berisi pesan moral yang terdapat didalam video, yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.
3. Pemerintah dalam hal ini berperan aktif dalam upaya pelestarian seni Tari Boran agar terus lestari.

4.12 Perancangan Kreatif

4.12.1 Tujuan Kreatif

Perancangan video bertujuan mengenalkan tari boran ini adalah agar timbul rasa ketertarikan yang sangat tinggi untuk mempelajari tentang seni Tari Boran, dan diharapkan mereka nanti akan menjadi penerus atau pelestari Tari Boran agar tetap selalu ada serta berkembang. Dan untuk membuka mata kalangan remaja melanjutkan

seni-seni warisan budaya. Disini penulis ingin memberikan informasi tersebut kepada remaja yaitu dengan melihat video pengenalan tari boran yang penulis buat.

4.12.2 Strategi Kreatif

Dalam proses penciptaan video pengenalan tari boran lamongan ini, akan disusun dari pengambilan *sinematography*. Disini *sinematic* dipakai karena memudahkan audien memahami isi maksud dari video tersebut dan lebih menarik. Dan video ini nantinya akan disebarluaskan melalui media sosial, seperti: *Youtube, Tiktok, dan Instagram*. Penulis memilih media sosial karena dapat dilihat dimana saja dan kapan saja.

1. Videografi

Video yang akan digunakan menggunakan pendekatan, video dokumenter. Dikarenakan mencakup semua hal, yakni pengambilan gambar kondisi kota, kuliner nasi boran, dan hal inti dari video dokumenter ini adalah pengambilan gambar seni Tari Boran. Bertujuan agar member wawasan mendalam secara luas kepada target atau sasaran yang ingin dicapai.

2. Sinematography

Sinematography dipilih dalam setiap pengambilan video pengenalan Tari Boran. Karena dapat menghasilkan video yang estetik, yang membuat pembeda pada video yang sudah pernah ada. Hasil pewarnaan dari proses editing dibuat dengan kesan dramatis, dan pemilihan warna mengarah ke warna-warna gelap. Yang nantinya menghasilkan video yang menarik. Sehingga dapat mencapai tujuan dari perancangan video ini.

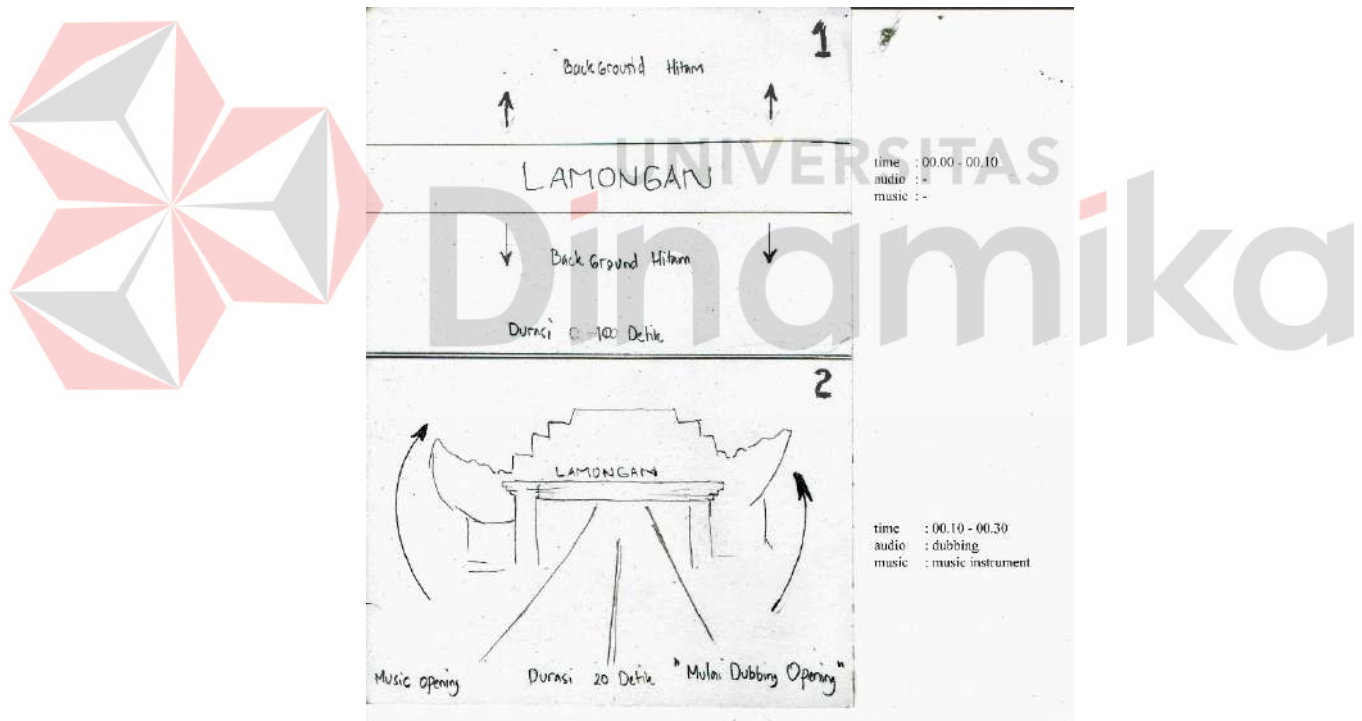
3. Sinopsis Video

Bagian pertama akan menampilkan intro berupa teks “LAMONGAN”. Kemudian muncul *footage* gapura kota, *voice over* muncul menjelaskan tentang makan asli lamongan. Pemilihan kata-kata dalam *voice over* opening maupun closing, dengan kalimat sederhana serta pembawaan yang santai. Pemilihan gaya pembawaan seperti penyiar radio atau host diacara tv, diharapkan gampang diserap paran target audiens. Memperlihatkan *footage* tempat penjual nasi boran serta mengambil close up pada saat penjual menjajakan makanannya ke pelanggan. Setelah itu memperlihatkan

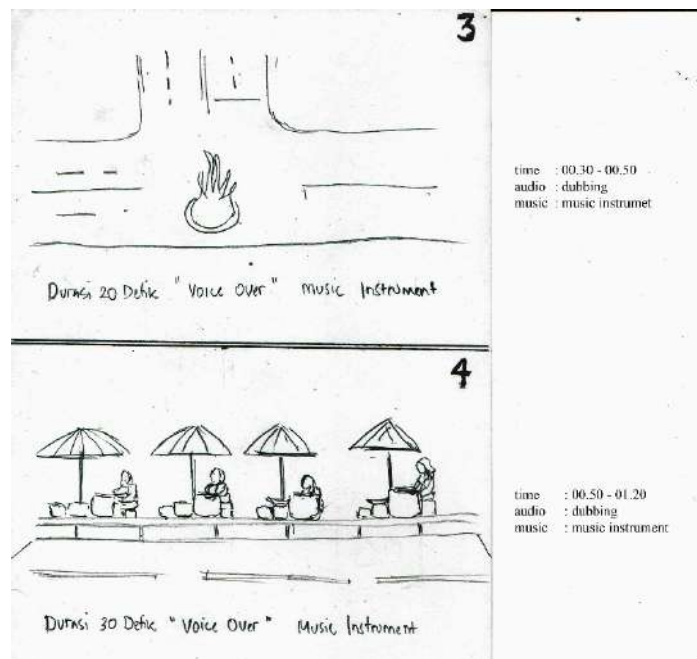
footage utama dari video, memunculkan cuplikan-cuplikan pada saat proses menari. Menggunakan teknik pengambilan video *sinematic*. Lalu menghadirkan pemamaparan dari narasumber yakni pencipta tari boran dan dinas pariwisata, dengan disambung *footage-footage* saat menari. *Voice over* muncul untuk closing serta diending video ini terdapat logo dkv undika dan logo universitas dinamika.

4. Storyboard

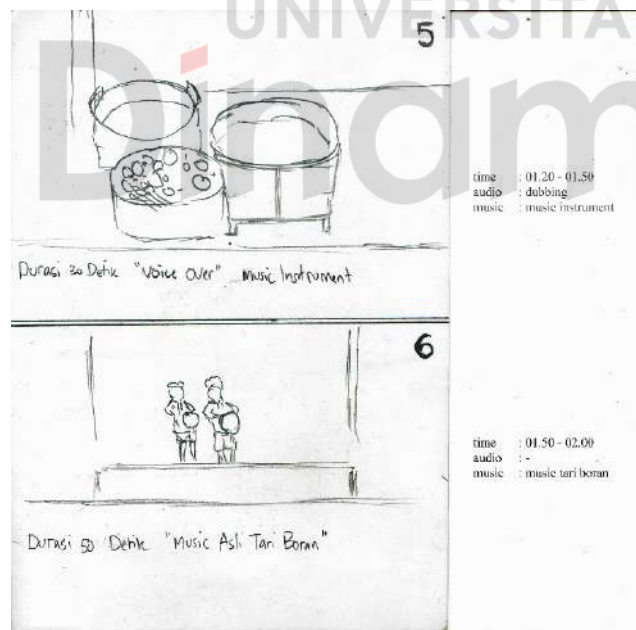
Storyboard yang digunakan pada video pengenalan tari boran memanfaatkan ide yang sama dan eksekusi pada setiap storyboard storyline adalah unik. Media yang digunakan untuk video ini adalah media online (*Youtube, Instagram, dan Tiktok*). Pemanfaatan masing-masing media yang digunakan dan alur cerita di samping *storyboard*.



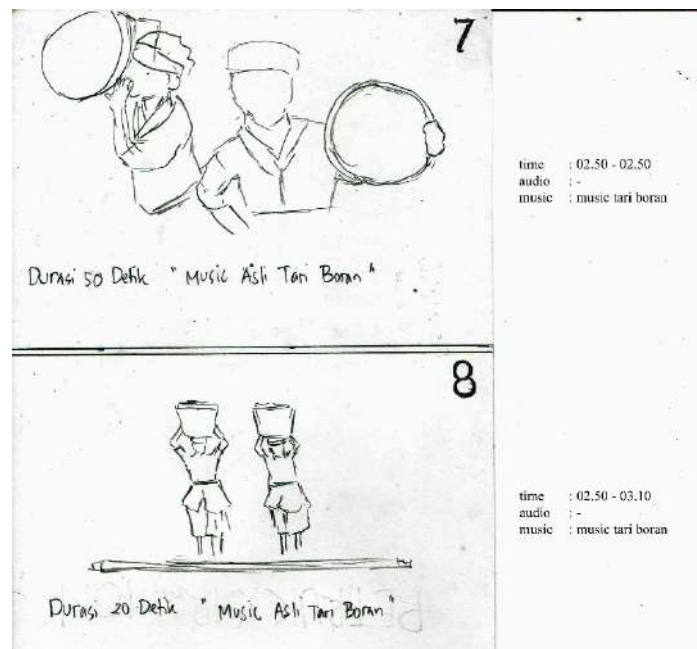
Gambar 4. 5 *Storyboard* 1 dan 2



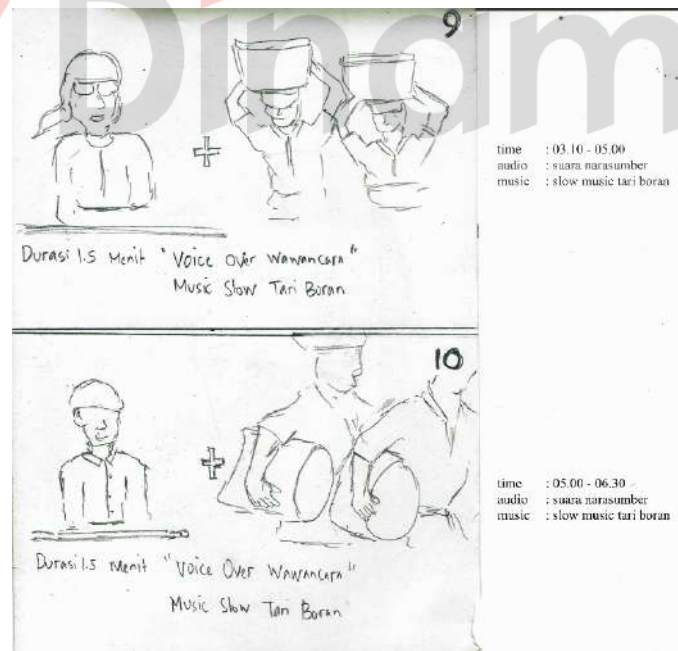
Gambar 4. 6 Storyboard 3 dan 4



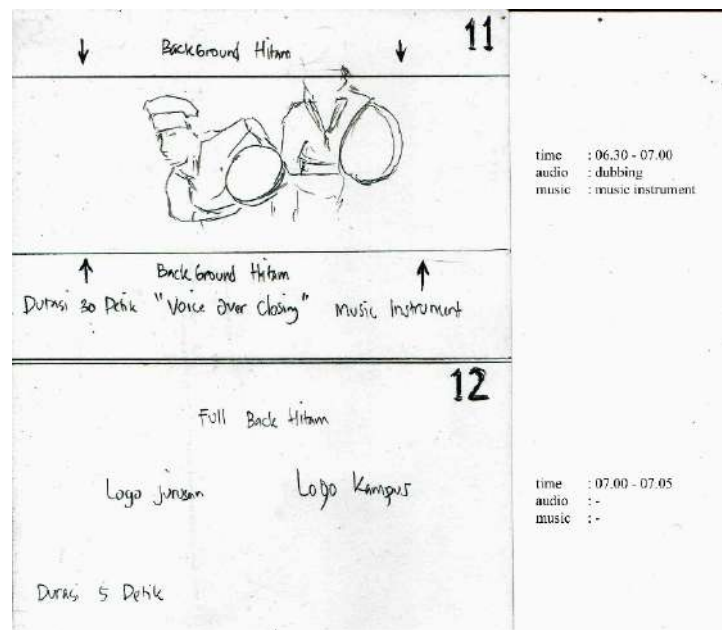
Gambar 4. 7 Storyboard 5 dan 6



Gambar 4. 8 Storyboard 7 dan 8



Gambar 4. 9 Storyboard 9 dan 10



Gambar 4. 10 *Storyboard* 11 dan 12

Storyboard diatas adalah untuk video pengenalan tai boran khususnya *Youtube*. Namun, itu juga digunakan sebagai pemberitahuan media berbasis web lainnya seperti *Instagram*, *Tiktok*. Dalam aplikasi media berbasis *Instagram*, istilah yang digunakan untuk beragam dengan cara menyingkat untuk menyingkat waktu namun tidak mengurangi substansi video di dalamnya.

4.13 Perancangan Media

4.13.1 Tujuan Media

Menurut Cangara 2006:119, alasan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat secara umum. Media yang paling dominan dalam campuran adalah dengan lima fakultas seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima oleh kelima deteksi tersebut kemudian disiapkan oleh otak dan ditampung dan kemudian bertindak. Oleh karena itu, penting untuk merencanakan media online yang tepat sesuai STP dan dapat menyampaikan pesan-pesan korespondensi visual yang dapat dikenali oleh daerah setempat.

4.13.2 Strategi Media

Upaya dalam perancangan video pengenalan tari boran lamongan dengan penyampaian bermacam-macam media bertujuan agar efektif dalam upaya penyampaian. Video pengenalan tari boran lamongan yang diaplikasikan ke media sosial *Youtube, Instagram, Tiktok*. Berikut penjelasan dari berbagai media yang telah peneliti pilih untuk digunakan dalam perancangan video Tari Boran lamongan sebagai upaya memperkenalkan terhadap remaja usia 13-17 tahun :

1. *Youtube*

Anak muda menggunakan *YouTube* sebagai media interaksi interpersonal sebagai alat penyelidikan dan mendapatkan data visual, klarifikasi yang bagus melalui film atau rekaman yang dapat mempermudah anak muda untuk bereaksi.

Konsep Video

Konsep video menggunakan gaya eksekusi pesan yang berupa video *sinematic*. *Sinematography* disini sebagai untuk memperkuat video Tari Boran agar lebih mudah dimengerti, dan pada youtube *Voice over*, musik dari Tari Boran, dan instrument music lain. Dengan durasi 7 menit.

2. *Instagram*

Aplikasi ini dilengkapi untuk berbagi foto dan rekaman yang memungkinkan klien untuk mengambil foto, menerapkan saluran lanjutan, dan menawarkannya ke berbagai administrasi interaksi interpersonal, termasuk milik Instagram.

Konsep Video

Ide yang digunakan setara dengan *YouTube* yang menggunakan gaya eksekusi pesan sebagai video *sinematic* di sini untuk memperkuat pesan publikasi agar lebih jelas, dan pada *youtube* menggunakan *voice over* dan instrument musik. Dengan durasi 2 menit yang dipotong menjadi 2 bagian yakni 1 menit, dikarenakan Instagram memberi durasi video yang diupload maksimal 1 menit saja.

3. Tiktok

Media sosial saat ini paling digemari oleh anak, Sorotan yang diperkenalkan sangat memanjakan penggunanya. Di tiktok, semua dapat berbagi data di internet.

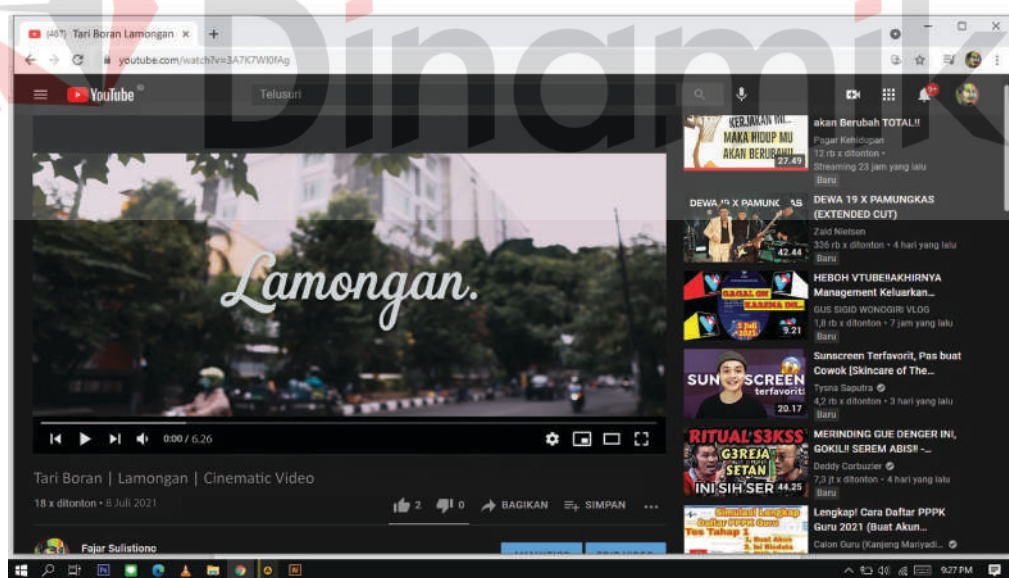
Konsep Video

Potongan video yang digunakan didalam konsep *youtube*, serta diberi voice over melalui aplikasi *tiktok*, dan menggunakan potongan foto tari boran yang digabungkan melalui aplikasi tersebut. Durasi video 1 menit.

4.14 Implementasi Karya

Media untuk mengemplementasikan sketsa dari desain yang terpilih yang telah ditetapkan dalam perancangan video Tari Boran Lamongan sebagai upaya memperkenalkan terhadap remaja usia 13-17 tahun sebagai berikut:

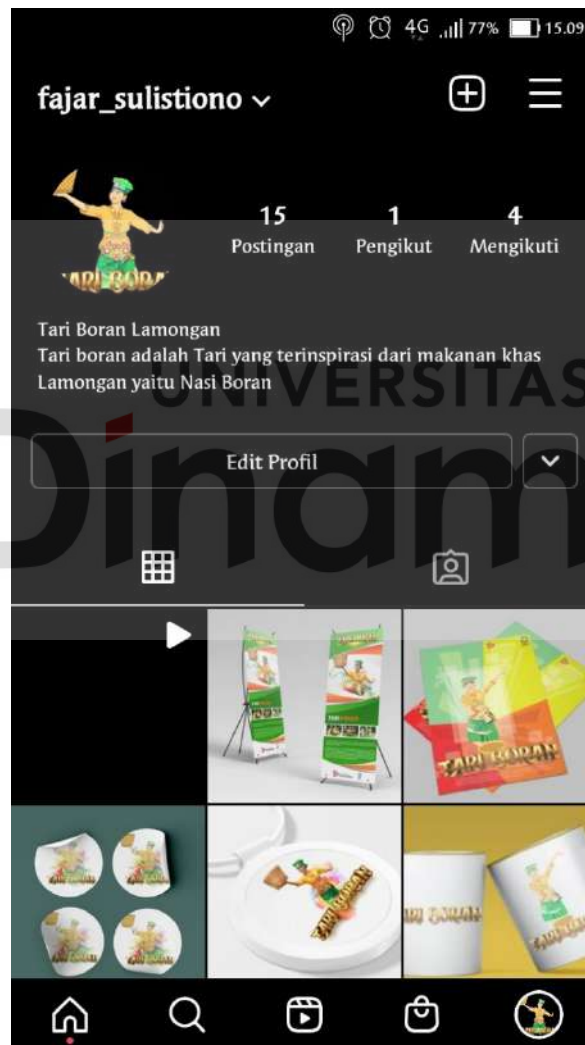
1. Youtube



Gambar 4. 11 Hasil di Youtube

Penataan video *YouTube* sebagai media utama tayangan publik memungkinkan semua orang mendapatkan pesan. Pesan ini mendidik melalui video kehidupan nyata. Anak muda memanfaatkan media interaksi interpersonal *YouTube* sebagai alat berburu dan mendapatkan klarifikasi visual data baik melalui suara maupun video yang dapat memberikan reaksi sederhana kepada anak muda.

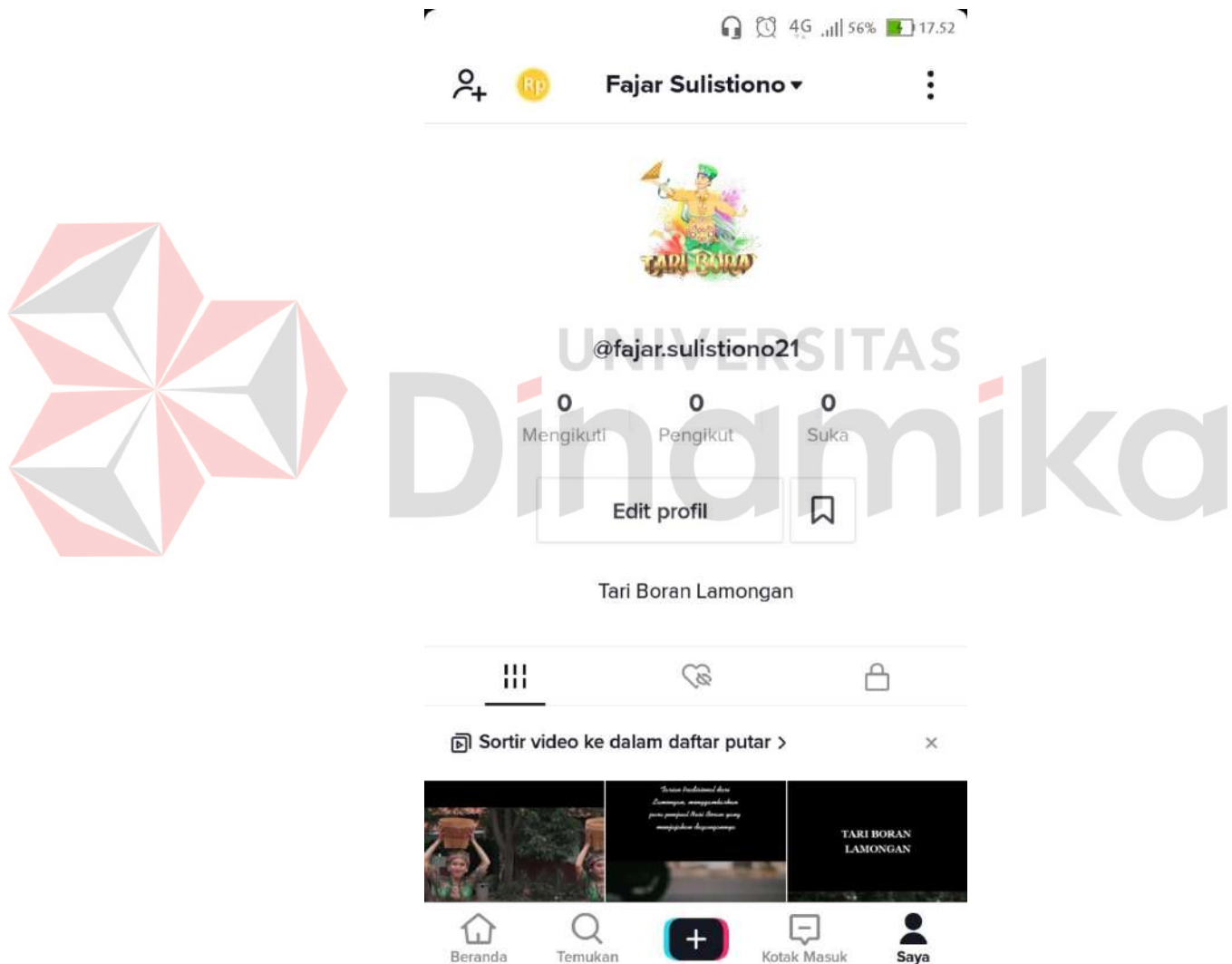
2. Instagram



Gambar 4. 12 Hasil di *Instagram*

Susunan video di *Instagram* bisa dibilang hampir mirip dengan media utama *YouTube*, lagi-lagi sebenarnya di media *Instagram*, durasinya lebih terbatas namun tidak memotong video. *Instagram* adalah aplikasi yang cocok untuk berbagi foto dan rekaman yang memungkinkan klien mengambil foto, menerapkan saluran lanjutan, dan menawarkannya ke berbagai layanan interaksi antar pribadi.

3. *Tiktok*



Gambar 4. 13 Hasil di *Tiktok*

Untuk saat media sosial saat ini paling digemari oleh remaja, sorotan yang diperkenalkan sangat memanjakan penggunanya. Di *tiktok*, semua dapat berbagi dapat berbagi data di internet.

4. *X banner*



Gambar 4. 14 Hasil di *X-banner*

Pada desain *X-banner* menggunakan konsep ilustrasi penari dengan salah satu gerakan yang ada di Tari Boran. Serta tertara foto-foto tari boran, dengan menjelaskan tentang sedikit informasi tari tersebut. Warna dominan hijau,

mengambil dari unsur-unsur pakaian yang digunakan untuk menari. Ditengah-tengah bawah terdapat logo kampus dan logo jurusan.

5. *Sticker*



Gambar 4. 15 Hasil di *Sticker*

Konsep *Sticker* hampir sama dengan gantungan kunci, tetapi visual yang ditampilkan adalah foto asli dari penari boran. Seperti gambar diatas.

6. Gantungan Kunci



Gambar 4. 16 Hasil di Gantungan Kunci

Konsep gantungan kunci pemilihan background putih, dengan memvisualisaikan vector Tari Boran dengan tulisan yang berwarna gold. Seperti gambar diatas.

7. Poster



Gambar 4. 17 Hasil di Poster

Pemilihan desain *poster* diatas, dengan menggunakan foto penari Tari Boran. Dan dijadikan vector untuk menampilkan tulisan Tari boran. Seperti gambar diatas.

8. *Mug*



Gambar 4. 18 Hasil di *Mug*

Pemilihan mug warna putih dengan tulisan tari boran berwarna Gold dan hasil yang kedua terdapat logo penari dengan menggunakan vector. Seperti gambar mockup Mug diatas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses penelitian, dengan berbagai teknik pengumpulan data, di hasilkan dengan judul Perancangan video Tari Boran Lamongan sebagai upaya mengenalkan seni Tari Lamongan kepada remaja usia 13-17 tahun. Untuk menginformasikan kepada remaja agar lebih mengenal kebudayaan dalam hal ini Seni Tari. Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan ini adalah :

1. Hasil dari perancangan ini adalah video *sinematic* pengenalan video Tari Boran Lamongan kepada ramaja usai 13-17 tahun sebagai target market dari perancangan tersebut.
2. Dari hasil wawancara, dokumentasi, observasi, dan studi literatur didapat konsep yang didapatkan dalam proses pencarian *key communication message* adalah *inovasi*. Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) *inovasi* merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan baru, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.
3. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah *X-Banner*, merchandises seperti *sticker*, Gantungan kunci, dan *Poster*.

5.2 Saran

Perancangan Video Tari Boran Lamongan Sebagai Upuya Memperkenalkan Pada Remaja Usia 13-17 dapat dikembangkan lebih lanjut. Adapun pengembangan ini dapat dilakukan pada tahap selanjutnya seperti dengan diharapkan pengembangan video *sinematic* dari video ini digantikan dengan full informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Arief S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arieto Hadi, Sutopo dan Andreanus Arief. 2010. *Trampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO*. Jakarta: Prenada Media Group
- Bungin, Burhan, 2001. *Metodologi Penelitian Sosial: Format Kuantitatif dan kualitatif*, Surabaya: Airlangga Unirversity Press
- Cubbit, S. 1993. *Videography: Video Media As Art And Culture*. Melbourne: Pelgrave Macmilan.
- Danto, Sihombing, (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia
- Dharmaprawira W. A, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: ITB.
- Djaali dan Muljono, P. 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Effendy, Onong Uhcjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press
- Kahn, Louis. Cannell, Charles F. 1957. *The Dynamic of Interviewing: Theory, Technique and Cases*.
- Meleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mamer, Bruce. 2009. *Film Production Technique : Creating The Accomplished Image, Fifht Edition*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Sandjaja, B dan Albertus Heryanto, 2006. *Pendahulian Penelitian*, Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sarwono, S. 2011. *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunukasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra

Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi, 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Depdukbud

Untung dan Taufik, 2011. *Mempersiapkan Pembuatan Dokumentasi Video*. Edisi Pertama. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.

Kasali, Rhenald. (2007). *Membidik Pasar Indonesia Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Sumber Jurnal:

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/9070>
(diakses tanggal 3 Oktober 2018)

Sumber Website:

EKSISTENSI%20TARI%20BORANAN%20LAMONGAN.html
(di akses tanggal 3 Oktober 2018)



UNIVERSITAS
Dinamika